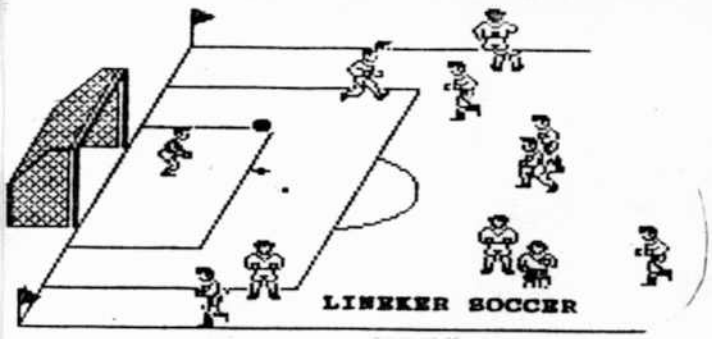
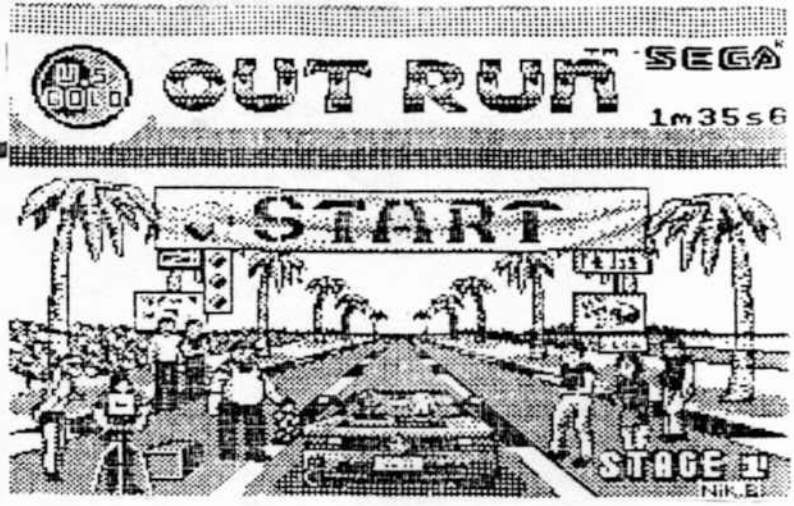
Newsletter 1





IMPORTANTE:

Você poderá perticipar nos enviando suas duvidas, criticas, manuais, mapas, dicas e tudo mais que o leitor do NEWSLETTER ache que merece ser publicado.

SUPER DICAS

AGENT X 2

Se vocêpossui esse jogo, notará que ele possui 3 fases, nas quais as 2 ultimas só são acessadas com códigos. Eis os codigos: Parte 2 - HERE COME OI'FLAT TOP.
Parte 3 - THERE'S NO ESCAPING IT.

SAVAGE

Para obter mais vidas no jogo basta entra com os seguites códigos: SAVAGE II - SABATTA
SAVAGE III - FERBUS

STARQUAKE

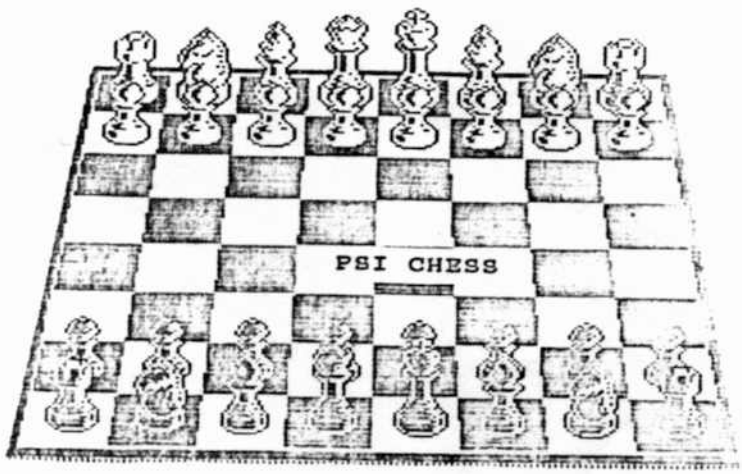
Todos os códigos para o teletransporte: ULTRA - IRAGE - VERON - ASOIC - SONIQ - ANAHA - EXIAL - KYZIA - ALGOL - QUAKE - RAMIX - TULSA - DELTA - OKTUP - AMIGA.

FREEDY HARDEST 2

Para se jogar esse jogo é preciso digitar um código de acesso. Eis o código: 897653.

NIGHTMARE RALLY

Quando você bater um recorde, coloque:
.Symboliq,p/ o nivel 4
.Chevron, p/ o nivel 8
.Avenve, p/ o nivel 12
.Exhaust, p/ o nivel 14



SESSÃO DE POKES

programa	poke	efeito
CYBERNOID I	36687,0	- vidas
DARK SIDE	45482,0	- escudo
DARK SIDE	47924,0	- escudo
DARK SIDE	45436,0	- energia
DRILLER	47882,195	- tempo
3dc	34298,201	- imunidade
ACROJET	25148,10	- vidas
ZYNAPS	39775,201	- imunidade

PSI CHESS - Manual Completo

Voce que é ou deseja ser um perito nesse emocionante jogo terá como adversário o mais sensacional XADREZ, até o momento para o ZX-SPECTRUM.

COMANDOS: Você pode assistir a uma prtida de xadrez entre o próprio micro.
Você pode jogar com um amigo seu.
Você pode jogar contra o proprio micro.
Há três opções de tabuleiro:
Plano, Tradicional e 3D.
Você pode girar a mesa de jogo em qualquer posição.

CARREGAMENTO COMPLETO: após o carregamento você pode escolher sua opção atravez dos cursores: G -- Game
P -- Parametros
S -- Niveis

(A utilização correta desses cursores é muito importante.)

Acesse os cursores de seguinte maneira:
Pressione "I" para entrar ou sair do modo " CHANGE ".
Digite em modo CHANGE S+1 e você terá todas as informações para o jogo.

NIVEIS: Estando em CHANGE tecle M+3, desative o CHANGE e escolha os niveis:
Tecle A+1, 2, 3, 4, 5, 6 ou 7
Tecle B+1, 2, ou 3
Tecle C+1, 2, 3, 4, 5, 6 ou 7 (ideal para principiantes.)

SELECIONE AS BRANCAS OU PRETAS
Com o cursor em "S" e o CHANGE desativado tecle T+1 (USER seleciona as brancas para você e PROGRAM para o / micro)
tecle T+2 para controlar as / pretas.
tecle T+3 para ver quem joga primeiro.

TABULEIRO
Com CHANGE ativado tecle:
S+2 -- Tabuleiro Tradicional
S+3 -- Tabuleiro em Perspectiva
S+4 -- Tabuleiro com figuras humanas

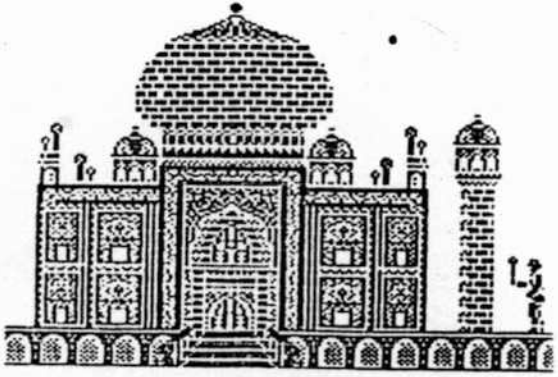
SOM
Em CHANGE ativado -- Z+1 desliga
Z+2 liga

INICIO DE JOGO
Com CHANGE ativado e o cursor em "S" ou "P" tecle M+1

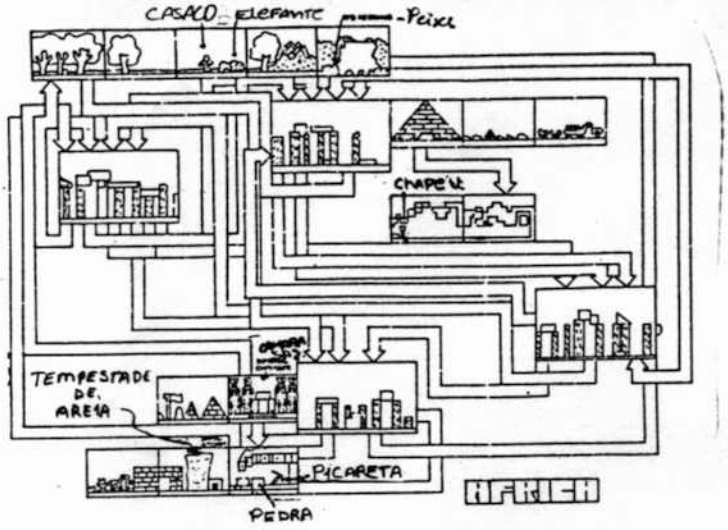
CONTROLES
J+1 -- Sinclair 1
J+2 -- Sinclair 2
J+3 -- Kempston
C -- Keyboard

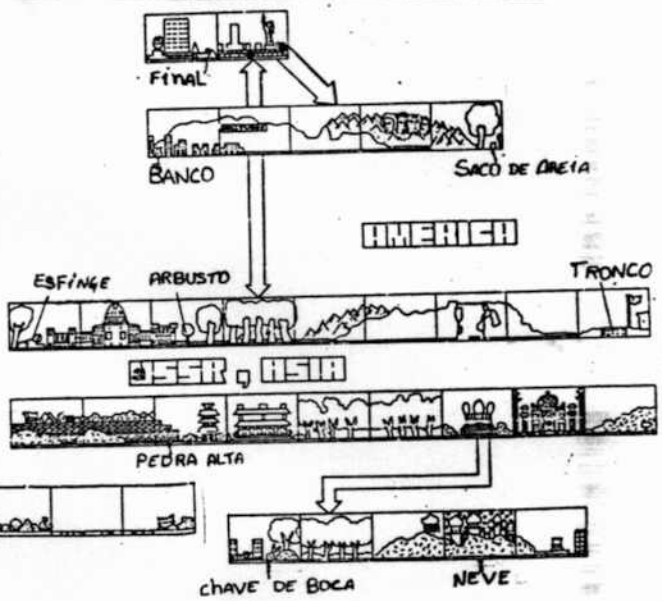
NOVA PARTIDA E OS CONTADORES
Para nova partida o cursor deve estar em "P" com o CHANGE ativado, tecle P+1, coloque o cursor em "S" e tecle T+4. Para controlar os CONTADORES, com o cursor em "S" e CHANGE desativado tecle:
T+4 -- ZERA OS CONTADORES
W+0 -- ALTERA CONTADOR DAS BRANCAS
R+0 -- ALTERA CONTADOR DAS PRETAS

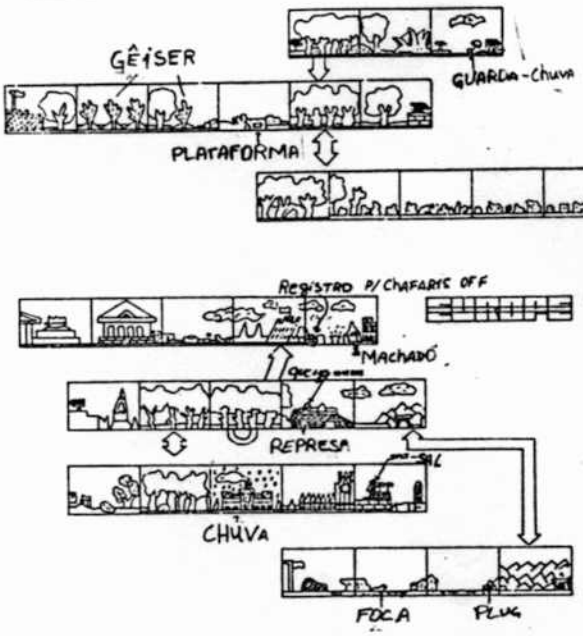
the RACE against time

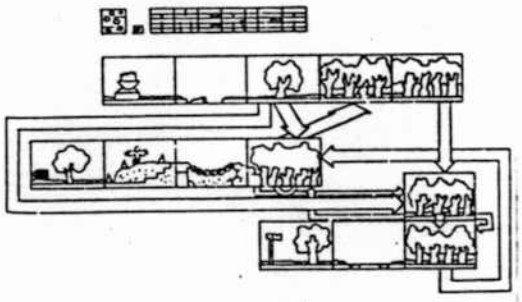


EM TODO ANO QUE ACONTECE UMA OLIMPIADA NA MAIORIA DOS PAISES PARTICIPANTES OCORRE O "SPORT AID" QUE CONSISTE NO CARREGAMENTO DA TOCHA OLIMPICA BEM COMO O ACENDIMENTE DA PIRA OLIMPICA.
OS GRAFICOS DESTE JOGO SAO MARAVILHOSOS E DESLUMBRANTES, MESMO COM UM ARGUMENTO FRACO OS GRAFICOS TORNAM ESTE JOGO OBRIGATORIO.
O PONTO NEGATIVO E' QUE NA PARTE DA AMERICA DO SUL, O PAIS ESCOLHIDO FOI O BRASIL, E SABE DO QUE ELES SE LEMBRARAM DE COLOCAR NOS GRAFICOS, O CRISTO REDENTOR NO MEIO DO MATABAL E CROCODILOS, E EU PERGUNTO, SERA' MESMO QUE NO BRASIL AINDA SO' SE TEM CROCODILOS, BOM SO' SEI QUE PARA GARANTIR, SE VOCE POSSUI UMA PICINA OU BANHEIRA, E' BOM DAR UMA OLHADINHA NO FUNDO, QUEM SABE .....









EUROPA
Chuva - Passar com guarda-chuva(AUS).
Queijo - Passar com guarda-chuva(AUS).
Represa - Usar Plug(EUR) em cima do vasamento. ANTES PASSAR C/ GUARDA-CHUVA.
Foca - Usar Peixe(AFR) antes de pular.
Chafaris - Usar Chave de Boca(ASIA).

AFRICA
Pirâmide - Entre, encoste o atleta na parede do lado direito e pule 2 vezes. Isso fará com que inverta a se - quência da passagem.
Elefante - Usar o Queijo(EUR).
Câmara S. - Usar a Esfinge(EUA).
Pedra - Usar Saco de Areia(EUA).
Tempestade - Passar com chapéu(AFR).

By MARCELO MC

AMERICA (EUA)
Bandeira - Use a Picareta(AFR) em cima do tronco, sobre a água.
Arbusto - Usar Machado(EUR).

USSR - ASIA
Pedra Alta - Usar Banco(EUA)
Neve - Passar com o Casaco(AFR).

AUSTRALIA
Plataforma - Usar o Sal(EUR).
Gêiser - Passar com o Casaco(AFR).

THE RACE AGAINST TIME

Code Masters' game for the Sport Aid 88 Charity has been mapped here by Gizy Man of Sheffield. Well done Gary, you win this month's prestigious Cartographer of the Month award and £30 worth of software.

Don't forget, there were tips for the game printed last month.